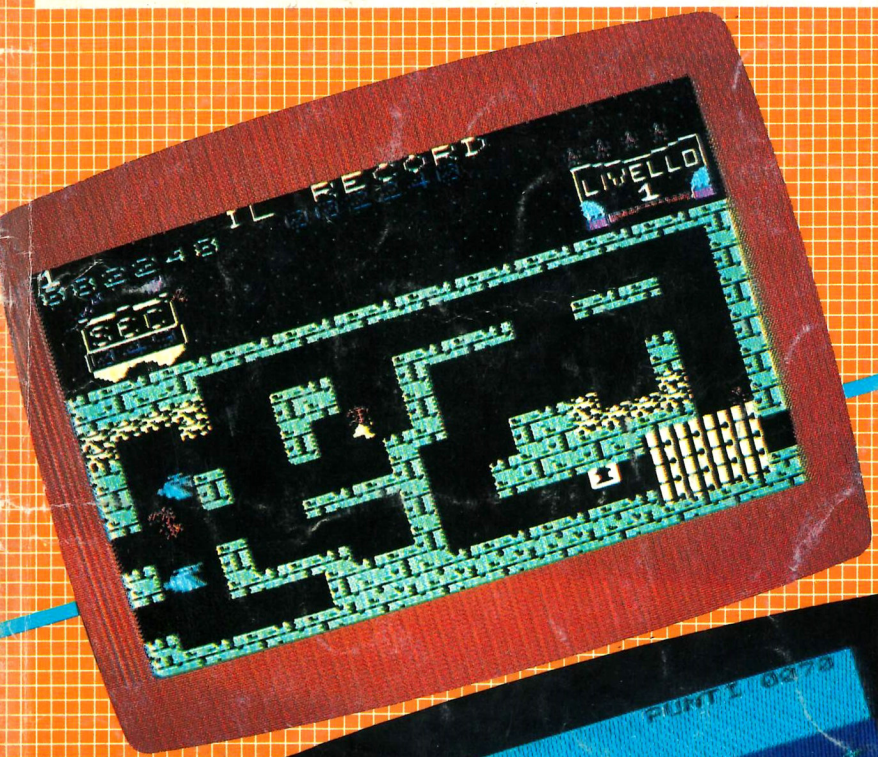
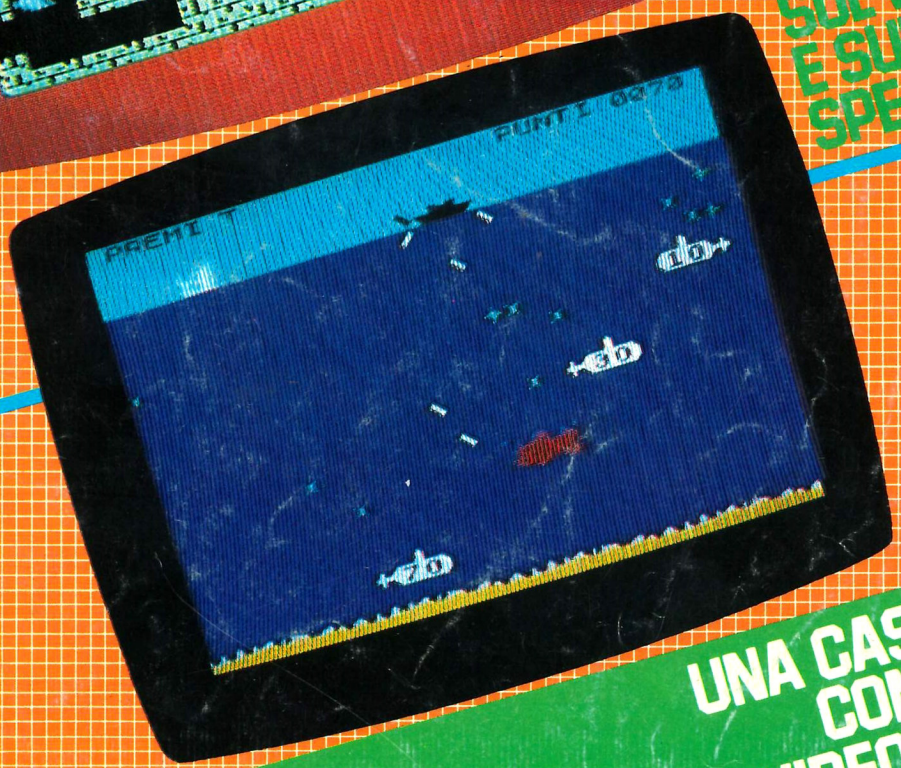
MENSILE - ANNO 1 - N.5

PROGRAM

32 PAGINE A COLORI



LA PRIMA RIVISTA CHE "GIRA" SUL VIC 20 E SULLO SPECTRUM



UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

SE PROGRAM
TI E' "SCAPPATO" IN EDICOLA
NON PIANGERE
SCRIVICI E POTRAI RICEVERLO

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 220 del 21-4-84 - Sped. in abb. post. gr. III / 70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

I numeri arretrati di PROGRAM o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

DI NUOVO AL LAVORO

Le vacanze sono ormai un ricordo sbiadito nel tempo. Le lunghe ore passate al sole, sotto un ombrellone o al largo, sperduti nel mare appartengono all'album delle cose piacevoli. C'è anche stato chi ha passato molte ore in sala giochi, al fresco dell'aria condizionata o anche solo di uno spiffero d'aria. Immersi tra un Galactica Invaders e un Hell of Death i nostri lettori hanno potuto... non dimenticare Program, Special Program. I giochi che hanno trovato nelle sale giochi più «in» assomigliavano molto a quelli da noi proposti sulle pagine della rivista. Ce ne siamo accorti anche noi, durante le nostre giuste e riposanti vacanze: dovunque la stessa filosofia di gioco. Non soltanto lo «spara e uccidi» ma anche molta attenzione alla grafica, agli effetti sonori, alla strategia di gioco. Per questo numero di Program abbiamo pensato di stare abbastanza sul tradizionale offrendo una serie di giochi tutti ad altissimo livello, sia per lo Spectrum che per il Vic 20. Alcune filosofie di gioco assomigliano ad altri giochi già pubblicati ma, state tranquilli, la grafica, lo spirito stesso del gioco e soprattutto le difficoltà nascoste nelle «stringhe» sono completamente diverse. Come al solito presentiamo anche un angolo di rivista dedicato alle novità Commodore. Qualche lettore ci ha scritto chiedendoci perché non parliamo mai di Spectrum. La risposta è molto semplice: Zio Clive è molto avaro di novità. Lo dimostra del resto la longevità dei suoi modelli e il loro successo!

VICKISTI LEGGETE QUI!

Un poco di attenzione per chi ha il Vic 20: in caso di difficoltà a caricare tutti i programmi, quelli della rivista ma anche gli altri bisogna provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Poi se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimut del vostro registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro mostro sta caricando o meno. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite le istruzioni del manuale. I nostri giochi dedicati allo Spectrum sono adatti a qualsiasi tipo di Spectrum (16 e 48K) e quindi non vi dovrebbero essere per voi difficoltà di memoria. Salvo che non sia la vostra di memoria a dimenticarsi qualche passaggio di lavoro.

IN QUESTO NUMERO

3 Di nuovo al lavoro

5 Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta

6 Rapitori-Sottomarini

7 Conigli e Papere - Attacco lunare

8 L'assedio - Trance

9 Serpenti - Golosone

10 Faraoni - L'orsetto

11 La coda del serpente

13 Montecarlo

18 Le nostre classifiche dei migliori giochi

19 La classifica di Your Computer

20 Le novità di Casa Commodore

26 Vendo, compro, cerco, trovo

29 La posta dei lettori

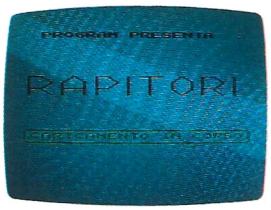
SULLA CASSETTA

VIC 20 LATO A

SPECTRUM LATO B

1

RAPITORI
Attenti agli alieni



1

SOTTOMARINI
Guerra subacquea

2

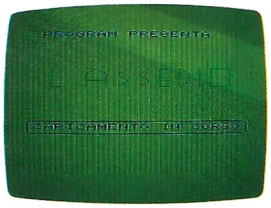
CONIGLI E PAPERE
Il tirasegno della fiera

2

ATTACCO LUNARE
Un'astronave sulla Luna

3

L'ASSEDIO
Una torre ben difesa



3

TRANCE
Una griglia «magica»

4

SERPENTI
Il cobra mortale

4

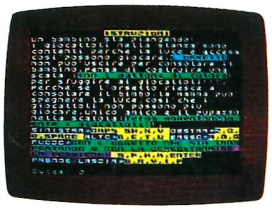
GOLOSONE
Topi e mele elettronici

5

FARAONI
Nella tomba di Tutankamen

5

L'ORSETTO
Giocattoli pericolosi

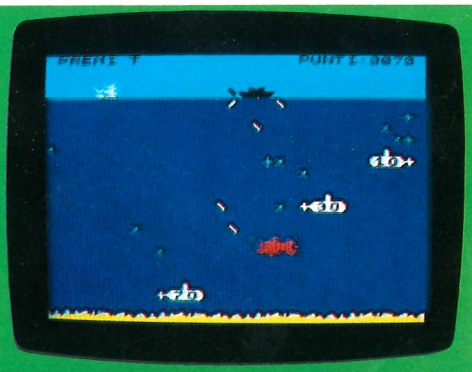


(56) 0-84

RAPITORI

SOTTOMARINI

VIC 20



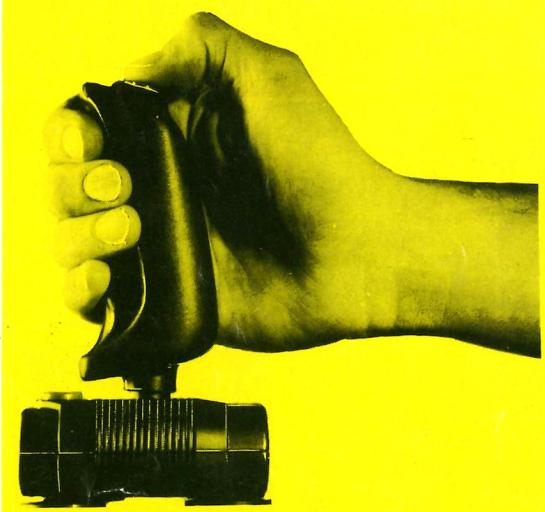
SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Gli alieni sono brutti personaggi: ne combinano di ogni colore. Stavolta rapiscono gli uomini, sparano all'astronave. Meno male che abbiamo il joystick

Il nostro cacciatorpediniere naviga nel mare del Nord. Il sonar ci segnala dei sommergibili. Spariamo le nostre bombe di profondità. Ma attenti ai siluri che arrivano.

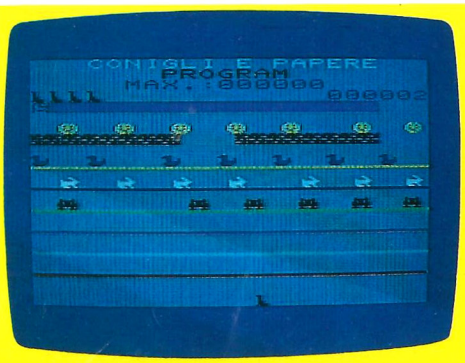
TASTI



Z	sinistra
M	bombe destra
X	destra
N	bombe sinistra

(110) 84-130

CONIGLI E PAPERE



VIC 20

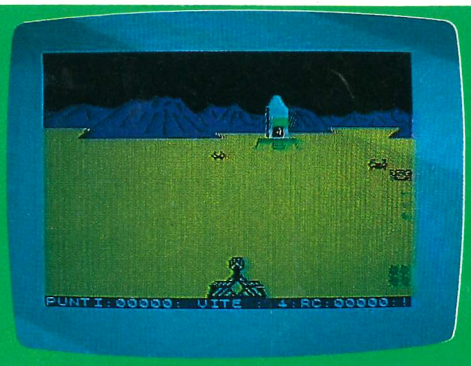
CHE GIOCO E'

Il tirasegno della Fiera è bello come sempre: dobbiamo però avere la mira buona se intendiamo portare a casa dei premi. Noi ci proviamo e lo stesso dovete fare voi

TASTI

F1	comincia
F5	spara
F7	ferma il gioco e posiziona quadro

ATTACCO LUNARE



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

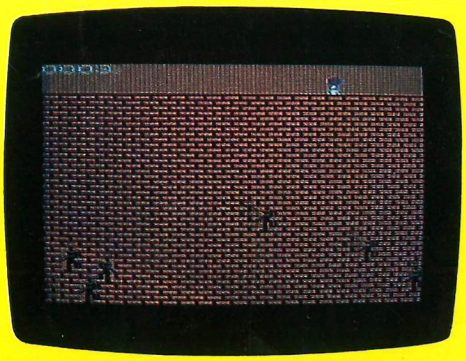
L'astronave della Base H è arrivata sulla Luna. Peccato che sulla sua superficie ci siano gli alieni che cercano di distruggerla. Senza indugi dito ben fermo e... laser

TASTI

1	sinistra
0	destra
9	fuoco

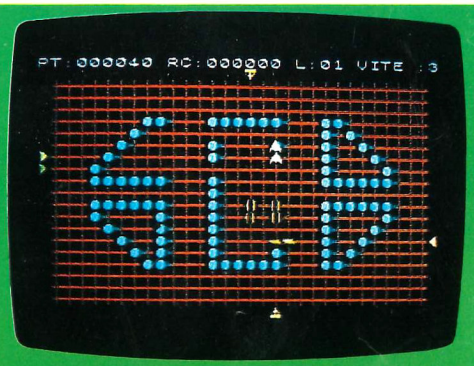
(145) 130 - 166

L'ASSEDIO



VIC 20

TRANCE



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Il castello dei nostri avi è assediato da una torva di nemici. Cosa possiamo fare? Buttare loro addosso le pietre dei vecchi merli e sperare di colpirli in testa

Una griglia «magica» per un'astronave che trova energia nei pallini fotonici. Il segreto è essere veloci e non trovarsi mai al centro del mirino collimatore

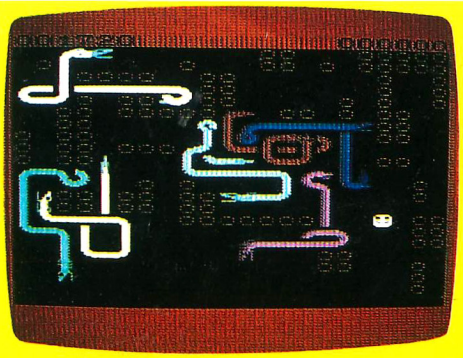
TASTI

>	destra
<	sinistra
SHIFT	lancio

Q	alto
A	basso
N	sinistra
M	destra
S	parte
R	riparte

166 – 199

SERPENTI



VIC 20

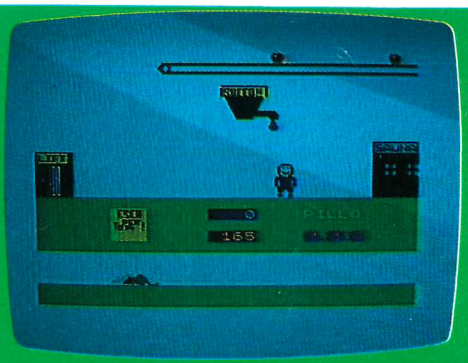
CHE GIOCO E'

I cobra sono chiusi nelle loro nicchie. Guai a liberarli o a lasciarsi avvicinare troppo. Il loro morso è mortale. Sono invulnerabili dovunque tranne che nella coda

TASTI

>	destra
<	sinistra
F5	alto
F7	basso

GOLOSONE!



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

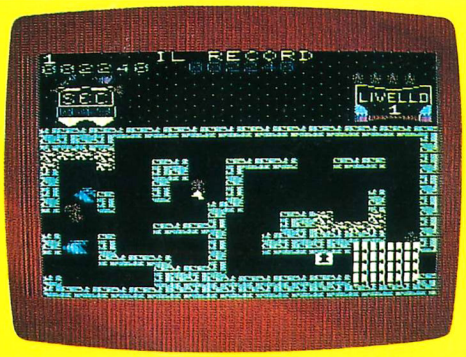
I dolci sono una delle cose più belle della vita. Figuriamoci l'attrattiva di miele e marmellata. Ma anche i topi si sono messi a gustarli abbandonando il formaggio

TASTI

5	sinistra
8	destra

si possono definire a piacere

FARAONI



VIC 20

L'ORSETTO

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Nella tomba di Tutankamen gli incontri sono terribili: tutto trama contro di noi. Per prendere i tesori abbiamo una chiave alla volta e una sola lampada magica

Un bambino piange: vuole la luce accesa. Un orsetto recupera i suoi giocattoli e li mette in ordine. La luce va e viene. I giocattoli si mettono a sparare...

TASTI

F1	un giocatore
SPACE	lampada magica
F8	due giocatori
SHIFT/LOCK	pausa

la fila del Caps shift alternata	sinistra/destra
Q E T U O	alto
A D G J L	basso
S F H K ENTER	fuoco
W R Y I P	prendi/lascia

LA CODA DEL SERPENTE

Il gioco che ha vinto il nostro concorso «gira» su tutti gli Spectrum. Si chiama «La coda del serpente» e presenta alcune simpatiche trovate che ci fanno propendere per l'assegnazione delle 150.000 lire a due fratelli (o saranno magari padre e figlio?) di Saronno (Varese), **Raffaele** e **Alessandro Maruca.**

In questo numero di Program presentiamo il listato (non molto lungo) della Coda del serpente lasciando così ai nostri lettori il divertimento di batterselo sul loro Spectrum per trovare alla fine un gioco semplice ma nel contempo ben architettato.

Si tratta di un gioco in cui occorre colpire sempre e soltanto l'ultimo anello del serpente. Abbiamo a disposizione venti vite e ne perdiamo una ogni volta che si esce dallo schermo. Due motivetti orecchiabili fanno da refrain al gioco che si salva, dopo averlo digitato, dando GO TO 1000.

```
I SIMBOLI GRAFICI SI OTTENGONO
PREMENDO I SEGUENTI TASTI:

     A  =
     B  =
        =
```

```
    1 REM © 1984
    2 REM © MARUCA RAFFAELE
    3 REM © MARUCA ALESSANDRO
    4 REM Via ENRICO TOTI 27
    5 REM 21047 SARONNO (VA)
    6 REM TEL. 02/9606819
    9 GO TO 400
   10 PRINT ; INK 6;"VUOI LE REGO
LE DEL GIOCO? (s/n)"
   11 INPUT a$
```

```
  12 IF a$="s" OR a$="S" THEN GO
 TO 14
  13 IF a$="n" OR a$="N" THEN GO
 TO 25
  14 CLS
  15 PRINT ; INK 6;"Il gioco con
 siste nel colpire   l'ultimo ane
 llo del serpente."
  16 PRINT ; INK 2;"Per muoversi
 usare:                M=DESTRA
                       N=SINISTRA
                       O=SOPRA
                       A=SOTTO"
  18 PRINT ; INK 6;"Per completa
 re il gioco hai a    disposizione
  20 vite,            Tu sei rappr
 esentato dal simbolo ✥ ...e stai
  molto attento a nonuscire dallo
  schermo."
  20 PRINT AT 18,7; INK 2; FLASH
 1;"BUON DIVERTIMENTO!"
  21 PRINT AT 21,0; INVERSE 1;"©
 1984 by MARUCA R. & A."
  24 PAUSE 1000
  25 CLS
  27 REM
  28 BORDER 1: PAPER 0: INK 7: C
 LS
  30 REM
  40 DIM x(102): DIM y(102): LET
  c=1: LET mx=15: LET my=11: LET
 a=0: LET b=0: LET l=0: LET bx=15
 : LET by=11: LET s=0
  50 FOR r=29 TO 2 STEP -1: LET
 x(c)=r: LET y(c)=2: LET c=c+1: N
 EXT r
  60 FOR r=3 TO 19: LET x(c)=2:
 LET y(c)=r: LET c=c+1: NEXT r
  70 FOR r=2 TO 29: LET x(c)=r:
 LET y(c)=20: LET c=c+1: NEXT r
  80 FOR r=19 TO 3 STEP -1: LET
 x(c)=29: LET y(c)=r: LET c=c+1:
 NEXT r
  90 FOR r=29 TO 18 STEP -1: LET
  x(c)=r: LET y(c)=2: LET c=c+1:
 NEXT r
  100 PRINT AT 0,0;10-l;" SEGMENT
 I";TAB (20);20-s;" VITE"
  110 PRINT AT my,mx; INK 4;"□"
  120 GO SUB 330
  130 BEEP 0.01,5
  140 LET g$=INKEY$
  150 IF g$="n" THEN LET a=-1
  160 IF g$="m" THEN LET a=1
  170 IF g$="a" THEN LET b=1
  180 IF g$="q" THEN LET b=-1
  190 IF a<>0 OR b<>0 THEN GO SUB
  240
  200 IF bx=x(r-9+l) AND by=y(r-9
 +l) THEN LET l=l+1: BEEP 0.01,30
 : PRINT AT 0,0;10-l;" SEGMENTI "
  210 IF l>9 THEN PRINT AT my-2,1
 1;: INK 6; FLASH 1;"FANTASTICO!":
  GO TO 342
  220 LET r=r+1: IF r>102 THEN LE
 T r=13
  230 GO TO 110
  240 PRINT AT by,bx;" "
  250 LET bx=bx+a: LET by=by+b
  260 IF bx<2 OR bx>29 THEN LET a
 =0: GO TO 300
  270 IF by<2 OR by>20 THEN LET b
 =0: GO TO 300
  280 PRINT AT by,bx; INK 6;"✥"
  290 RETURN
  300 LET bx=mx: LET by=my: LET s
 =s+1
  310 PRINT AT 0,20;20-s;" VITE "
  320 IF s>19 THEN GO TO 348
  330 PRINT AT y(r),x(r); INK 2;"
●": PRINT AT y(r-10+l),x(r-10+l)
 ;" "
  340 RETURN
  342 BEEP .15,0: BEEP .15,0: BEE
 P .2,7: BEEP .15,0: BEEP .15,0:
 BEEP .2,5: BEEP .15,0: BEEP .15,
 0: BEEP .2,3: BEEP .4,0: BEEP .2
 ,-2: BEEP .2,0: BEEP .2,2: BEEP
  .2,3: BEEP .2,0
  345 GO TO 350
  348 PRINT AT 18,12; INK 4; INVE
 RSE 1;"PECCATO!"
  349 BEEP 1,0: BEEP 1,0: BEEP .1
 ,0: BEEP 1,0: BEEP 1,3: BEEP .5,
 2: BEEP 1,2: BEEP 1,0: BEEP 1,0:
  BEEP .5,-1: BEEP 1,0: CLS
  350 PRINT AT 18,5; INK 2;"UN'AL
 TRA PARTITA? (s/n)";
  360 INPUT a$
  370 IF a$="s" OR a$="S" THEN RU
 N
  380 REM
  390 IF a$="n" OR a$="N" THEN RA
 NDOMIZE USR 0
  400 POKE USR "a"+0,BIN 00111100
  410 POKE USR "a"+1,BIN 01111110
  420 POKE USR "a"+2,BIN 11111111
  430 POKE USR "a"+3,BIN 11111111
  440 POKE USR "a"+4,BIN 11111111
  450 POKE USR "a"+5,BIN 11111111
  460 POKE USR "a"+6,BIN 01111110
  470 POKE USR "a"+7,BIN 00111100
  480 POKE USR "b"+0,BIN 11111111
  490 POKE USR "b"+1,BIN 10000001
  500 POKE USR "b"+2,BIN 10000001
  510 POKE USR "b"+3,BIN 10000001
  520 POKE USR "b"+4,BIN 10000001
  530 POKE USR "b"+5,BIN 10000001
  540 POKE USR "b"+6,BIN 10000001
  550 POKE USR "b"+7,BIN 11111111
  560 POKE USR "c"+0,BIN 00011000
  570 POKE USR "c"+1,BIN 00011000
  580 POKE USR "c"+2,BIN 00111100
  590 POKE USR "c"+3,BIN 11100111
  600 POKE USR "c"+4,BIN 11100111
  610 POKE USR "c"+5,BIN 00111100
  620 POKE USR "c"+6,BIN 00011000
  630 POKE USR "c"+7,BIN 00011000
  640 GO TO 10
  700 PAPER 0: INK 6: BORDER 1: P
 RINT AT 10,7;"FERMA IL NASTRO";A
 T 15,1;"E PREMI UN TASTO QUALSIA
 SI"
  710 BEEP .09,5: BEEP .09,10: BE
 EP .09,15
  715 PAUSE 0: CLS
  720 GO TO 9
1000 SAVE "SERPE" LINE 700
```

MONTECARLO

Gianni Gaudino di Torino ha fatto centro. Nel senso che ci ha inviato per il VIC 20 un bel gioco, graficamente ineccepibile, corredato di cassetta e soprattutto di un listato a prova di bomba, in più colori. In poche parole un lavoro da vero professionista. Nella versione base del Vic occorre tutta la memoria per contenere questo gioco che rifà il ferso alle corse d'auto. Tre auto sono a disposizione per correre velocemente verso il traguardo: bisogna evitare le macchie d'olio e le vetture che ci vengono incontro. Vince chi fa più punti nel minor tempo possibile.

Il programma è diviso in tre parti: la prima riguarda il solo caricamento, la seconda i DATA più le istruzioni e l'uso dei tasti, la terza contiene il programma vero e proprio.
Per battere il listato, finita la prima parte occorre salvare il programma, dare NEW e registrare la seconda parte. Salvare, dare NEW e registrare la terza parte.
Il gioco a questo punto è finito e con il REWIND del registratore (il tasto che fa tornare il nastro indietro) le prime due parti si caricheranno automaticamente.

```
0 OPEN3,6:CMD3:LIST
5 POKE36879,8
10 PRINT"sQQQQQQQQ]]]]]]EM£O□NπT_E C↑AπR
EL£O"
20 PRINT"SQQQQQQ£rrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr"
30 PRINT"SQQQQQQQQQQeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
ee"
40 POKE631,131:POKE632,13:POKE198,2:PRIN
T"e"

READY.


0 OPEN3,6:CMD3:LIST
1 REMGAUDINO GIANNI
2 REM TORINO
3 REMLOADER PARTE1
10 POKE36879,8:PRINT"sπ":FORI=1TO3:PRINT
TAB(21)"qR":NEXT
12 PRINT"QQQQQQ]]]"
14 PRINT"R      MONTE CARLO     r"
15 PRINT"QQQUSA I TASTI:"
16 PRINT"  Q<=SINISTRAQ              >=DES
TRA"
28 FORR=7620TO7670:READA:POKER,A:NEXT:FO
RR=7416TO7432:POKER,0:NEXT
30 POKE52,28:POKE51,0:POKE56,28:POKE55,0
32 FORI=7168TO7263:READA:POKEI,A:NEXT
34 FORI=1TO4000:NEXT
36 POKE36879,8
38 GOSUB78
46 FORI=1TO9000:NEXT:GOSUB78
48 :
50 DATA162,230,189,253,30,157,19,31,189,
253,150,157,19,151,202,224
52 DATA255,208,239,162,252,189,0,30,157,
22,30,189,0,150,157,22,150
54 DATA202,224,255,208,239,162,0,169,32,
157,0,30,232,228,23,208,248,96
56 DATA24,126,126,36,36,255,255,60,0,0,1
6,40,16,0,0,0,0,68,40,16,40,68,0,0,0
58 DATA36,66,72,68,42,64,0,170,84,162,73
,34,84,34,172,24,62,127,255,255,63,30,0
```

```
60 DATA127,14,31,149,252,248,120,48,48,1
20,248,252,149,31,14,12,60,255,255,36
62 DATA36,126,126,24,96,102,254,231,231,
254,102,96,6,102,127,231,231,127,102,6
64 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
66 POKE36879,8:PRINT"s"TAB(6)"QQQQQQpMON
TE CARLO":RETURN
78 FORTT=1TO8000:NEXT
80 POKE631,131:POKE632,13:POKE198,2:PRIN
T"p"

READY.



0 OPEN3,6:CMD3:LIST
5 PRINT"MONTECARLO",1,1
10 POKE7678,0:POKE7679,0
12 P1=8086:P2=8087
14 P3=8108:P4=8109:VO=36878:G1=36874:G2=
36875:G3=36876:G4=36877
16 POKE650,128:POKE36869,255:CS=.9:POKE3
6879,8:PRINT"s":CR=3:TC=0:LA=00:UT=1
18 FORK=1TO21:PRINT"qdKKKKER&*          4&d
rKKKKKKK":NEXT
20 PRINT"S"TAB(103)"RπGIRI:△"LA:PRINTTAB
(15)"qqRπAUTO:△"CR
24 PRINT"SREQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ]]]]]]???
?]??":PRINT"RE]]]]]]???????"
26 TI$="000000":FL=1
28 POKEP3,0:B=0:C=0:SD=0:POKEVO,15
30 FORL=1TO3:FORI=145TO192:POKEG1,I:POKE
G3,I:POKEG2,I:NEXTI
32 FORI=192TO154STEP-1:POKEG1,I:POKEG2,I
:POKEG3,I:NEXTI:NEXTL:POKE198,0
34 IFUT=1THENPOKE7983,209:POKE7939,32
36 GOTO44
38 PRINT"S"TAB(15)"RπLAPS:△"LA:FL=0:PRIN
TTAB(15)"qqRπCARS:△"CR
42 IFLA=20THENTHENGOSUB154:BO=1500:GOTO1
08
44 FL=0:UT=0:FORI=145TO192:GOSUB68
46 POKEG1,I:POKEG2,I:POKEG3,I:POKEG4,I:N
```

```
EXTI
48 FORI=160TO187:GOSUB68
50 POKEG1,I:POKEG2,I:POKEG3,I:POKEG4,I:N
EXTI
52 FORI=170TO180:GOSUB68
54 POKEG1,I:POKEG2,I:POKEG3,I:POKEG4,I:N
EXTI
56 FORI=158TO189:GOSUB68
58 POKEG1,I:POKEG2,I:POKEG3,I:POKEG4,I:N
EXTI
60 FORI=215TO165STEP-1:GOSUB68
62 POKEG1,I:POKEG2,I:POKEG3,I:POKEG4,I:N
EXTI
64 LA=LA+1:IFLA/2-INT(LA/2)=0THENCS=CS-.
2
66 FL=0:GOTO38
68 SYS7620:PRINT"S◆KKKKRE&*          4&r◆KK
KKKKK"
70 IFFL=1THENPOKE38850+B,0:POKE38851+B,0
:RETURN
72 C=B:GETA$:IFA$=",":THENB=B-1:GOTO76
74 IFA$="."THENB=B+1
76 POKEP3+B,0:POKE38828+B,1:POKE38850+B,
0:POKE38850+C,0
78 IFPEEK(P1+B)=5THENGOSUB138
80 IF(RND(1)>CS)=0THEN88
82 HH=(RND(1)*7+1):RT=0
84 IF(RND(1)>.3)=0THENRT=5
86 POKE7707+HH,RT:POKE38427+HH,HH
88 IFPEEK(P1+B)=0ORPEEK(P1+B)=246ORPEEK(
P1+B)=245THENPOKEP1+B,32:GOTO92
90 RETURN
92 FORI=1TO5:POKEG1,0:POKEG2,0:POKE38828
+B,1:POKEG3,0
94 POKEP3+B,1:GOSUB106:POKEP3+B,2:GOSUB1
06:POKEP3+B,3:GOSUB106:POKEP3+B,4
96 POKEP3+B,32:NEXT
98 CR=CR-1:POKE8081,246:POKE8103,246:POK
E8125,246:POKE38845,1
100 POKE8089,245:POKE8111,245:POKE8133,2
45:POKE38853,1
102 IFCR=0THEN108
104 POKE38828,1:POKEG4,0:FORI=1TO1500:NE
```

```
XT:GOTO28
106 FORT=1TO40:NEXT:RETURN
108 POKE36869,240:PRINT"s":POKEG1,0:POKE
G2,0:POKEG3,0:POKEG4,0:POKEVO,0
110 FORI=1TO1500:NEXT
112 T$=TI$:SC=INT(LA*500+BO+CR*500-TC*20
+VAL(T$)*10)
114 IFLA=10THENPRINTTAB(66)"s":PRINTπCOM
PLIMENTI!!!    QSEI ARRIVATO":GOTO118
116 PRINTTAB(66)"πHAI COMPIUTO"LA"GIRI"
118 PRINT"πQIN";INT(VAL(MID$(T$,3,2)))"M
IN. E "; RIGHT$(T$,2)" SEC."
120 PRINT"QIL TUO PUNTEGGIO E':    QER"S
C
122 HI=PEEK(7678)*256+PEEK(7679)
124 IFSC>HITHENHI=SC:POKE7678,INT(HI/256
):POKE7679,HI-(INT(HI/256))*256
126 PRINT"QIL PUNTEGGIO PIU' ALTOQE':R";
:PRINTHI
128 PRINT"QQQQEALTRA CORSA?(S/N)";:POKE1
98,0
130 GETA$:IFA$=""THEN130
132 IFA$="S"THENPRINT"s":POKE36869,255:R
UN12
134 IFA$="N"THENPRINT"s":END
136 GOTO130
138 FL=1:POKEG1,0:POKEG2,255:POKEG4,242:
POKEG3,0
140 POKEP3+B,6:GOSUB68:GOSUB150:POKEP3+B
,9:GOSUB68:GOSUB150
142 POKEP3+B,7:GOSUB68:GOSUB150:POKEP3+B
,32:POKEP4+B,8:GOSUB68:GOSUB150
144 POKEP4+B,6:GOSUB68:GOSUB150:POKEP4+B
,10:GOSUB68:GOSUB150
146 POKEP4+B,7:GOSUB68:GOSUB150:POKEP4+B
,32:POKEP3+B,0:GOSUB68:GOSUB150
148 FL=0:TC=TC+1:RETURN
150 P5=PEEK(P1+B):P6=PEEK(P2+B):IFP5=0OR
P6=0ORP6=245THEN92
152 RETURN
154 FORI=1TO16:GOSUB68:NEXT:RETURN

READY.
```

LE NOSTRE CLASSIFICHE

1	**MUSGY**	Siamo al centro di un cartone animato. Non ci meraviglieremmo se questo gioco l'avesse disegnato il vecchio Walt Disney in persona. Nella New York anni Venti il gangsterismo è il padrone della città: bulli e pupe si dividono il possesso della città a suon di mitra.
2	**MATCH POINT**	Finalmente possiamo giocare a tennis con il nostro hobby computer. Sinora soltanto le consolle «da grandi» ce lo avevano permesso. Ora il favoloso tennis di Wimbledon è arrivato e possiamo divertirci con smash e pallonetti anche in casa, davanti al nostro televisore.
3	**SABRE WOLF**	Il gioco a prima vista può sembrare abbastanza simile a Atic Atac. Qui però l'ambientazione è tutta amazzonica. In una giungla spietata serpenti e rinoceronti, altre bestie terribili e indomite mettono a dura prova la nostra resistenza e soprattutto il nostro grande coraggio.
4	**FRED**	È il nome di un simpaticissimo archeologo che è capitato in un labirinto-cripta. La tomba del Faraone può essere anche la sua: il tesoro è protetto dalle mummie. I caratteri sono giganti come i problemi di Fred che si arrampica e spara per sopravvivere.
5	**ALCHEMIST**	Il nostro eroe è di quelli bravi. Lo aiuta una grafica superba a destreggiarsi tra mille pericoli e insidie. Ma se il mago ha la forza di volontà e il dito veloce può farcela a recuperare le varie pergamene nelle diverse stanze.
6	**DRAGONS BANE**	È un'avventura mitica in tre dimensioni: siamo nel profondo delle segrete del castello di Earthstone dove draghi, vampiri, sfingi, zombi, scheletri e terribili grifoni ci vogliono impedire di salvare l'amata principessa.
7	**ANDROID TWO**	L'umanoide di Android One si è sviluppato ulteriormente. Qui deve affrontare non più una centrale nucleare ma un labirinto enorme che cerca di tenerlo dentro a vita. Bellissima la grafica e avvincente il gioco.
8	**PI BALLED**	Un mite omino è su una specie di piramide. Deve saltare per colorare i vari schemi: ci sono due tipi di mostriciattoli. Quelli cattivi da schiacciare e quelli buoni che lo aiutano. Occhio a saltare sull'ascensore.

LA CLASSIFICA DI YOUR COMPUTER

1	PSYTRON	ULTIMATE	SPECTRUM
2	ATIC ATAC	ULTIMATE	SPECTRUM
3	BOOGABOO	QUICKSILVA	CBM 64
4	CAVERNS KHAFKA	CENTRE SOFT	ATARI

LE MIGLIORI "UTILITY"

1	**VU CALC**	Un foglio elettronico suddiviso in numerose righe e colonne. Il video è una finestra su cui si può memorizzare ciò che si vuole. Molto utile per qualsiasi tipi di applicazione che può essere ricondotto a tabella.
2	**VU FILE**	Con questo programma si può creare una struttura di files, cioè il record con la denominazione dei campi e dimensioni di ciascun campo. Si può aggiungere, modificare e cancellare tutto ciò che si vuole.
3	**MELBOURNE DRAW**	Grafici colorati e figure sullo schermo. I grafici computerizzati creano ogni illusione o figura che la nostra fantasia ci mette in condizione di pensare. Centinaia di applicazioni tecniche e planimetrie.
4	**ZEUS ASSEMBLER**	Si tratta di un fantastico assembler monitor che ha caratteristiche eccezionali. È una proposta per i veri intenditori di programmi che vogliono e sanno lavorare sull'assembler Z80. Possibilità enormi per i più bravi.

NOVITA'

commodore

E' ARRIVATO PLOTTER 1520

Tra i tanti settori applicativi del personal computer, la grafica riveste oggi un ruolo di primo piano grazie anche al perfezionamento tecnico delle apparecchiature e del software dedicato alla visualizzazione delle immagini e dei segni.
I linguaggi di programmazione più diffusi includono un numero sempre crescente di istruzioni e comandi per l'uso della grafica sul video, e il progresso tecnologico ha permesso di realizzare computer a basso costo, come il Commodore 64, dotati di capacità grafiche per la gestione del video che fino a qualche anno fa erano prerogativa soltanto di pochi personal della fascia alta.
Il trasferimento su carta delle immagini e dei grafici creati con il computer è il passo successivo.
Con il Commodore 64 si può già utilizzare la stampante grafica MPS 801, che permette di ottenere la copia in bianco e nero su carta dello schermo video.
Per la produzione di grafici a colori e disegni geometrici, diagrammi e istogrammi, schemi circuitali e costruttivi o layout di oggetti o ambienti, un plotter è l'ideale. Se è a 4 colori, tanto meglio. E se è in grado anche di scrivere in quattro formati diversi, in orizzontale e verticale e di riprodurre testi e listati, allora è davvero l'ideale per lo studente, l'hobbysta, il progettista, il grafico, l'architetto, l'ingegnere, il manager e il professionista.
La nuova stampante-plotter a colori 1520 della Commodore (375.000 lire + Iva) è una periferica di primaria importanza per il Commodore 64, il potente computer dalle incredibili capacità grafiche e sonore. Stampa in quattro colori su carta comune, è semplice da usare perché utilizza i comandi del linguag-

gio Basic Commodore, si collega direttamente al 64 tramite cavo ed è facile da trasportare perché è piccola e leggera.

STAMPA IN QUATTRO COLORI

La stampante-plotter 1520 è dotata di supporto per quattro speciali penne a colori (blu, verde, rosso, nero), fornite in dotazione. La scelta del colore può essere fatta direttamente premendo uno dei tasti sulla consolle, o via software utilizzando l'apposito comando Basic. Le penne a sfera con inchiostro ad alta densità sono in lunga durata e di facile sostituzione. All'atto dell'accensione la stampante esegue un test di scrittura per il controllo del funzionamento delle penne e del meccanismo di avanzamento della carta. Il rotolo di carta, fornito nella confezione, è largo 114 millimetri ed è alloggiato su un pratico supporto facilmente smontabile per il trasporto della stampante.

L'avanzamento della carta è comandato da un apposito tasto sulla parte anteriore, e può essere controllato anche dal computer.

È FACILE DA PROGRAMMARE

La stampante-plotter 1520 accetta i comandi impartiti dal computer utilizzando il linguaggio Basic Commodore. La testina portapenne si muove in orizzontale lungo l'asse X, mentre la carta si muove in verticale lungo l'asse Y. Il tracciamento dei segni (plotting) si ottiene combinando in modo opportuno gli spostamenti lungo gli assi della testina e della carta.

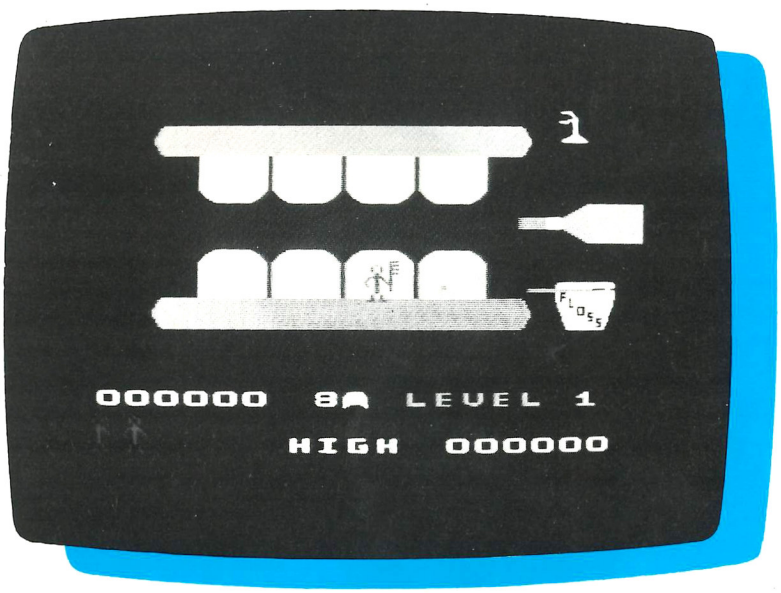
La notevole precisione dei movimenti consente una risoluzione di 0.2 millimetri. L'as-

se X si estende per 96 mm per un totale di 480 punti, lasciando un margine laterale di 9 mm. L'asse Y è continuo, e permette di programmare 2000 posizioni corrispondenti a 2000 punti. Speciali comandi consentono di spostare automaticamente la penna al centro dell'area di lavoro, o nella posizione di 'Home'.
I comandi possono essere inviati alla stampante-plotter in modo diretto attraverso la tastiera per ottenere un'esecuzione immediata, o possono essere inclusi in un normale programma Basic. Il sistema di scambio dei segnali con il plotter è lo stesso impiegato con le altre stampanti Commodore, e fa uso dei comandi OPEN e CMD. L'indirizzo della stampante-plotter 1520 è 6 per il Commodore 64.
Per sfruttare al massimo le ampie possibilità offerte dal plotter, si utilizza la tecnica degli indirizzi secondari. Attraverso semplici comandi (descritti dettagliatamente nel manuale d'uso), è possibile stampare caratteri alfanumerici in formato ASCII provenienti dal computer. Questo significa che il plotter è in grado di riprodurre i listati dei programmi in memoria e di stampare sequenze di caratteri e brani di testo esattamente come una normale stampante. Per i caratteri alfanumerici è possibile selezionare la dimensione (10, 20, 40 o 80 caratteri per riga) e l'orientamento delle scritte (orizzontale o verticale).
Per il tracciamento di grafici e figure geometriche esiste inoltre una serie di comandi per disegnare linee da un punto all'altro dell'area di lavoro, per muovere la penna sul foglio senza tracciare, e per creare sistemi di riferimento relativi. Una funzione aggiuntiva consente di ottenere linee tratteggiate di 15 tipi diversi, con le quali arricchire diagrammi e istogrammi.
Il cavo seriale in dotazione alla stampante-plotter 1520 va infilato semplicemente nella presa della porta seriale posta sul retro del Commodore 64, senza bisogno di ulteriori interfacce di collegamento. Se si possiede già un drive a floppy disk 1541, il cavo andrà invece infilato nella presa posteriore di quest'ultimo.
La stampante-plotter 1520 è di ridottissime dimensioni mm (251x282x93), pesa poco più di 1 kg e può essere trasportato con facilità. La maneggevolezza e il minimo ingombro ne fanno la periferica ideale per chi ha problemi di spazio e per chi voglia avere la possibilità di trasformare il Commodore 64 in un vero sistema portatile.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Metodo di stampa:	Penne con inchiostro ad acqua
Colori:	4 (nero, blu, rosso, verde)
Unità stampante:	A tamburo
Velocità di stampa:	12 caratteri/secondo
Lunghezza riga:	10-20-40-80 caratteri
Velocità plottaggio:	260 passi/secondo
Passo:	0.2 mm sugli assi X-Y
Velocità tracciamento:	52 mm/secondo sugli assi X-Y
Linee:	73 mm/secondo in asse diagonale
Area di lavoro:	479 passi sull'asse X Programmabile sull'asse Y (+/-999 posizioni)
Durata penne:	250 metri minimo
Carta:	Rotolo Commodore 1520030-01 Larghezza 114 mm Spessore 70 micron Diametro rotolo 70 mm massimo
Dimensioni esterne:	251x282x93 mm

IL NEMICO E' LA CARIE



A detta di tutti i maggiori specialisti del settore i videogiochi rappresentano un mezzo potentissimo per far arrivare ai bambini messaggi di tipo educativo-culturale, tenendo presente soprattutto il fatto che i giocatori tendono inconsciamente a identificarsi con il protagonista. A detta di tutti i bambini, però, un videogioco deve essere soprattutto divertente, quindi il messaggio, pur educativo che sia, va comunque perduto se il gioco non viene giocato perché noioso o troppo semplice.
Con «Tooth Invaders» la Commodore, ha realizzato un ottimo connubio tra i due concetti visti prima, creando un gioco estremamente appassionante e che insegna nel contempo i principi di una corretta igiene orale.
Campo della sfida questa volta non è lo spazio profondo bensì la bocca, dove il giocatore controlla un dentista che deve liberare i denti dalla placca deposta da un malefico germe.
Armi a disposizione del dentista sono la propria velocità, lo spazzolino, il dentifricio e il filo dentale (dental floss).
Durante il lavoro di ripulitura il giocatore deve anche stare lontano dal germe (fornito di bocca e zanne) perché il minimo contatto con esso provoca la morte immediata del povero dentista, che ascende al cielo al suono di «Volga, Volga...».
Se un dente viene coperto di placca diventa nero e cade, mentre un dente «salvato» (cioè completamente ripulito, interstizi compresi) frutta al dentista parecchi punti e la possibilità di inseguire e uccidere il germe responsabile di tanti guai.
In America «Tooth Invaders» è stato adottato dall'Associazione Nazionale Dentisti per divulgare i concetti di base dell'igiene orale.
Tooth Invaders Commodore è in vendita a Lit. 41.000 + Iva.

PAZZI SCATENATI POSSESSORI DELLO SPECTRUM E DEL VIC 20

SE VOLETE SAPERE
QUALCOSA DI PIÙ SUL
CBM 64 e SULLO SPECTRUM 48K
CORRETE ALL'EDICOLA:

È ARRIVATO

SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI

DEDICATO A QUESTI DUE SUPERCOMPUTER

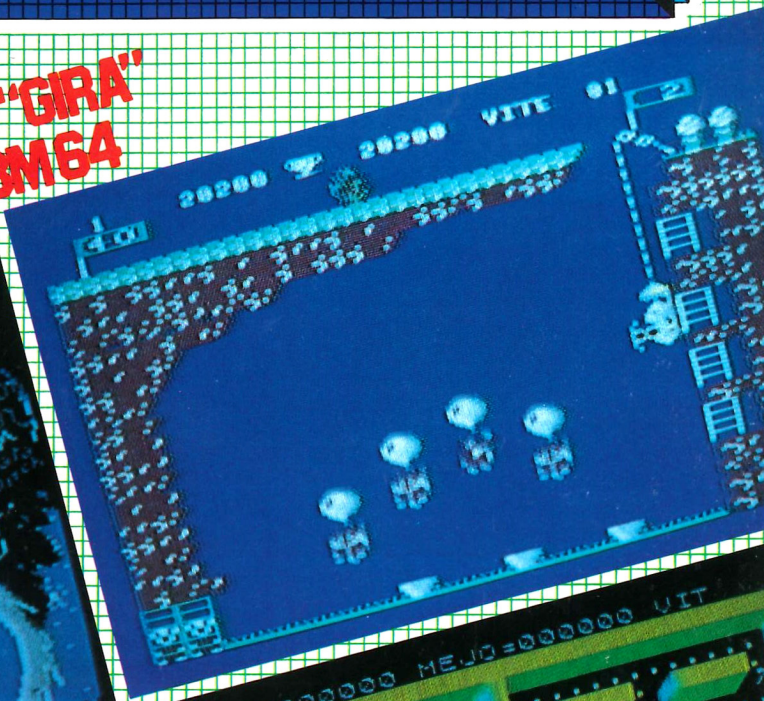
NON POTETE PERDERLO
32 PAGINE 32 DEDICATE
AI GIOCHI, ALLE UTILITY, AI CONSIGLI
NELL'UNICA RIVISTA A 32 PAGINE
CHE GIRA ANCHE SUI COMPUTER

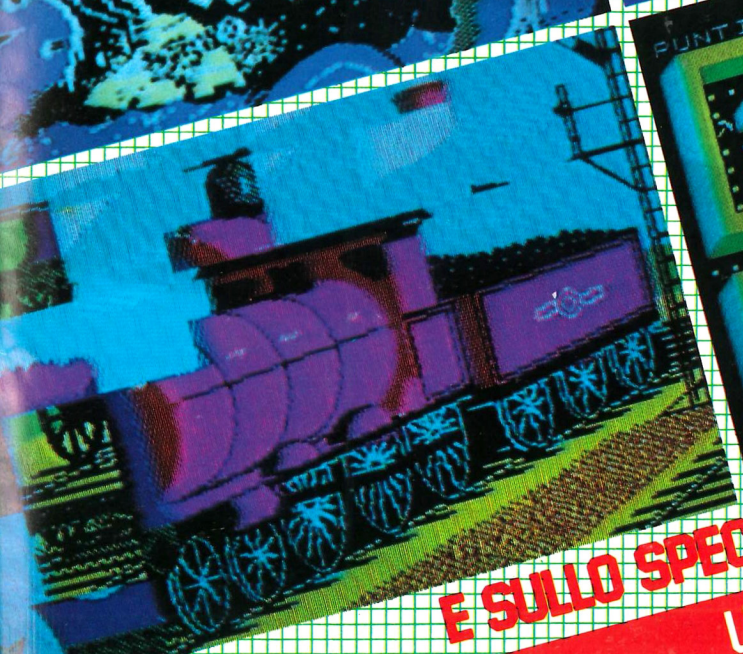
MENSILE - ANNO 1 - N. 3

SPECTRUM PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

L'UNICA RIVISTA CHE "GIRA" SUL COMMODORE CBM 64





E SULLO SPECTRUM 48K ESPANSO

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

● Vendo per VIC-20 programmi di giochi, software applicativo, di utilità. Sono tutti su cassette e girano in conf. base o con espansione di memoria. Per informazioni scrivere a:
Caramagno Sebastiano - Contrada Cipollazzo - 96011 Augusta (SR) - Tel. 0931/993369

● Vendo Commodore VIC 20 + registratore + 1 manuale istruzione + 1 cassetta gioco a L. 295.000.
Telefonare ad Adriano dalle ore 18 alle ore 20 al 031/420940 - Como

● Vendo/cambio programmi per Spectrum. 30 programmi (puck man, ground attack, gold mine, superchess, ecc.) a 25'000 tutto compreso. Vendo anche programmi separatamente.
Gioachin Matteo via Enrico Fermi N° 5 - Noventa Vicentina - Vicenza. Cap. 36025. Tel. 887363.

● Desidero vendere Commodore VIC 20 + registratore Commodore + manuale «Guida al Vic 20» + 25 fantastici giochi su cassetta (alcuni necessitano despansione), ancora in garanzia, con relativi imballaggi a L. 310.000.
Telefonare ore pasti allo 06/4.101.043 - Massimiliano Scarantino - Via Sarnano n. 18 - 00156 Roma

● Il VIC 20 user club di Napoli dispone di una vasta gamma di software anche in l.m. a prezzi stracciati. Mandate i francobolli e la richiesta di liste, vi risponderemo!
D'Ottavio Antonello - Via D. Fontana 27 - 80128 Napoli

● Vendo 240 programmi per VIC 20 in blocco. Sono giochi bellissimi disponibili al prezzo di L. 50.000 occasione! Telefonare ore pasti.
Roberto Piccinini, Via Serenella 16, - 15067 Novi Ligure (AL) - Tel. 0143/78196

● «Vendo programmi VIC 20 senza espansione. Faccio una cassetta con 60 programmi, scelti tra una vasta gamma di circa 210 programmi, tra cui giochi e utility a scelta, a L. 30.000 + spese postali».
Luciano Baglioni - Via della Verna, 20 - 00141 Roma - 06/899286 ore pasti.

● Vendo stupendi programmi per ZX Spectrum 16K/48K. Dispongo di moltissimi programmi in L/M tra i quali: Road Race, Pinball, Football Menager, V-3D, Editor Assemble. Telefonare ore pasti.
Marco Lanzellotto - Via delle Triremi 12 - C.A.P. 00121 Città: Roma (Ostia) - Telefono: 5693792

● Vendo VIC 20 + registratore dedicato + joystick + intr. al basic (parte 1) + vari giochi (100 circa) + vari libri e riviste su questo computer + 2 cartucce. Il tutto a L. 550.000. Telefonare o scrivere solo se seriamente interessati a:
Cadin Andrea - Via Narvesa 8 - 33170 Pordenone - Tel.: 0434/27922

● Vendo VIC 20 + registratore dedicato + joystick + programmi vari (circa 300) + vari libri e riviste su questo computer. Il tutto a sole L. 350.000. Assicuro la massima serietà.
Cadin Sergio - Via Castello, 4 - 33085 Maniago (PN) - Tel. 0427/72626

● Vendo per VIC 20 cassette giochi tra i quali «Rally-rana-king-kong-air attack-totocalcio ecc.) per informazioni scrivere a:
Antonio Gargarella - Via Sant'Antonio 23 - 70051 Barletta (Bari)

● «Scambio, vendo (a prezzi trattabilissimi) numerosi programmi per ZX SPECTRUM 16/48K. Per informazioni scrivere o telefonare a:
Francesco Lato - Via Alessandria 5/9 - 39100 Bolzano - Tel. 0471/912832«

● «Cerco, in occasione, Espansione per VIC 20 da 8 K o da 16 K Ram, inoltre cerco bibliografia per la programmazione in alta risoluzione grafica.
Per eventuali contatti telefonare ore pasti al 0434/24446 a Armellin Enrico».

● Vendo VIC 20 + espansioni 8 & 16K+lezioni di basic su cassetta+cartucce gioco «Jupiter Lander», «Raid on fort knox», «The sky is falling» + 1 manuale in italiano + 35 giochi su cassette + 1 lezione sulla musica su cassetta + 4 programmi utility per un valore complessivo di oltre Lit. 800.000 a sole Lit. 350.000. Chi fosse interessato anche solo a qualcosa in particolare o meglio al blocco scriva a:
Luca Lombardi via San Lorenzo 54 Alessandria 15100

● Cerco espansione di memoria per Commodore VIC 20, da 32 K ram, ma mi accontento anche di 16K o 8K - Tel. 0184/34015 dalle ore 20.30.

● Vendo VIC 20 + registratore a cassetta C2N + espansione 8K ram + cartuccia gioco «avanger» + circa 70 videogiochi su cassetta, a sole L. 400.000 (quattrocentomila). Il tutto nuovissimo, ancora imballato e perfettamente funzionante. Scrivere o telefonare a:
Ciano Massimo - Corso Vittorio Emanuele 3°, 16 80058 Torre

Annunziata (NA) - Tel.: 081/8616869

● Vendo, cambio giochi e utility for any VIC-20. Tratto con massima serietà e assicuro listati su cassetta senza errori di caricamenti. Per informazioni rivolgersi a:
Luciani Ugo - Via Benedetto Croa, 42 - Montesilvano Sp (PE) - Tel. 085/838467

● Dispongo di una vasta lista e giochi per VIC-20. Vendo e scambio tutti i giochi possibilmente scambio - giochi - registrati su cassette possibilmente in zona l'Aquila.
Mele Matteo - Via degli Albanesi n° 14 - L'Aquila - 67100 Tel. 0862-25423

● «Vendo ottime traduz. it. migliori giochi x SPECTRUM: Hobbit L. 10.000 (20 pag), VIOCE CHESS, FLIGHT SIMULATION L. 5.000, piantina completa ATIC ATAC L. 5.000 e molti altri. Chiedere lista D'Orazi Mauro + C.P. n. 24 - 41012 Carpi MO»

● Vendo i primi quattro numeri di Program a lire 25.000 (venticinquemila).
Gli interessati possono scrivermi, accludendo il francobollo per la risposta. Rispondo a tutti.
Lorenzo Erriquez - Piazza Sabaudia 45 - 00171 Roma.

● Vendo videogioco intellivision intelligent television, NUOVISSIMO (2 mesi di vita), completo di cavi, spina per l'attacco all'antenna, 3 cassette favolose + una in regalo: 1) l'insuperabile calcio, 2) lock «N» chase (guardie e ladri), 3) frog bog (la palude delle rane), 4) in regalo il divertentissimo «Las Vegas Poker & Black Jack», e come secondo omaggio il catalogo completo con tutti i videogiochi intellivision, tutto a L. 320.000.
Benedetto Corrado - V. Zadei n° 36 - 25100 Brescia - Tel. 391024 (030) - Telefonare preferibilmente ore pasti.

● Vendesi, causa doppio regalo, VIC Drive 1541 (floppy disk single) ancora imballato con manuale in Italiano e disco dimostrativo a L. 520.000 non trattabili (valore commerciale L. 630.000 + Iva)
Dispongo di una serie di videogame per VIC 20 inespanso che vendo e/a scambio con altri programmi o con cassetta di SAR6OM CHESS.
Paolo Beltramini - Via d'Emricis 38 - 28100 Novara - Tel. 0321-457441

● Vendo per Olivetti M10 programmi di software applicativo, di utilità (conversioni angolari, area di poligoni, combinazioni e permutazioni ecc.). Sono tutti su cassette e girano con 8-24-32 K. Per informazioni scrivere a:
Caramagno Sebastiano - Contrada Cipollazzo - 96011 Augusta (SR) - Tel. 0931/993333

● Vendesi cassetta con 14 fantastici giochi (per Spectrum 16/48K) come ATIC ATAC, ANT ATTAC, ALCHEMIST, SUPER-PACKMAN, ZOOM, ecc., a lire 45000.
Vendo inoltre molti altri game singolarmente.
Cercasi «THE HOBBIT», «VAMPIR VILLAGE», «TOMB OF DRACULA», «MORIA», per interessanti scambi alla pari.
Telefonare ore serali (18.00 alle 21.00) Aprile Massimiliano - Via G. Invalidi N° 9 - Tel. 031/761034 Arosio (Como) - cap. 22060

● Vendo giochi per VIC 20 innespanso a L. 2500 cad. (cassetta compresa) e regalo 1 gioco a chi ne acquista 4. Richiedere lista allegando L. 300.
Marco Fata - Via Andrea Costa N. 4 - 60128 Ancona - 071-85729

● Vendo/scambio oltre 800 programmi TI99/4A: anche ext. basic e assembler giochi, gestionali, ingegneria. Inviare bollo 1.400 per lista più 3 progr. omaggio. Prezzi irrisori.
Perlini Settimio - Via 21 gennaio 152 - 61020 Montecchio (PS)

● Cerco stampante per ZX Spectrum 16K. Va bene qualsiasi tipo purché non sia una ZX Printer. Vendo molti giochi e programmi di utilità per ZX Spectrum tutti molto belli (fra cui Lunar Jet man, Horace and the spiders, Krazy Kong, ecc.). Ne ho molti da 16 e da 48K.
Piero Lisandrelli - Largo Castel Bolognese, 10 - 00127 Vitinia Roma - Tel. 6071850

● Compro/cambio per VIC 20 programmi di giochi solo in l.m. su cassetta. Si assicura la massima serietà pertanto chi è interessato è pregato di inviare la sua lista con i relativi prezzi noi vi invieremo la nostra. Si ricercano inoltre l'espansione di 16KB e il cartridge «VicMon» da comprare o scambiare.
Scrivere a: Areste Francesco - Via Antonio Gramsci 4 - Barletta (Bari) - Cap. 70051

● «Vendo più di 100 programmi per vic 20 in linguaggio macchina e basic a lire 600 cadauno vedibili anche ad uno ad uno. Prezzo concordabile.
Telefonare Luca Calamita 081/732 14 83 ore pasti».

● Udite gente!!! Vendo VIC 20 + registratore + cartuccia gioco + libro con 30 giochi in basic (per VIC) + alimentatore + cavi TV a sole 300.000 lire. Telefonare o scrivere a:
Rizzini Alessandro - Via Kennedy 8/B - Bussero (Milano) - Cap. 20060 - Tel. 02/95039220

● «Vendo ottime traduz. it. migliori giochi x Spectrum: Hobbit L. 10.000 (20 pag), Vioce Chess, Flight Simulation L. 5.000, piantina completa ATIC ATAC L. 5.000 e molti altri.
Chiedere lista D'Orazi Mauro + C.P. n. 24 - 41012 Carpi MO»

● Vendo 80 programmi a lire 40.000 + spese postali per Vic 20 inespanso.
Massimiliano Marzoli - Via Andrea Pitti 28 - Roma - 00140 - Tel. 06/5120162 ore 21 in poi.

● Vendo VIC 20 con manuale istruzioni in inglese + cartridge «ROAD RACE» + cassetta con 6 giochi a L. 258.000.
Per informazione telefonare allo 0933/91744 dalle 15 alle 20.
Giovanni Lento - Via Giacomo Novarra Bola (Caltanissetta) - C.A.P. 93012

● Cambio ZX Spectrum 48K + 120 giochi + registratore + libro + cavi e alimentatore + custodia + parecchie riviste + piccolo conguaglio con CMB 64 fornito di registratore. Offro ed esigo la massima serietà.

Francesco Mancuso - Via Zara 13 - Salerno 84100 - Tel. (h. 15-16) 089-227775

● Vendo: VIC 20, C2N, 16K, 6 cassette che insegnano il basic, 3 cassette con programmi utili e numerose riviste con listati. (Il tutto un mese di vita). A L. 526.000 oppure scambio con ZX spectrum + ZX printer per interessati scrivere a:
Masciarelli Roberto - Via XXV aprile - 66036 Orsogna (CH).

● Vendo VIC 20 + registratore a cassetta C2N + espansione 8K ram + cartuccia «AVANGER» (space invaders) + circa 50 videogiochi su cassetta a sole L. 400.000. Il tutto nuovissimo ed ancora imballato. Scrivere o telefonare a:
Ciano Massimo - C.so Vittorio Emanuele 3°, 16 - 80058 Torre Annunziata (Napoli) - tel. 081/8616869

● Cartuccia per VIC 20 pirate Cove permuto con the count o vendo. L. 30.000.
Manlio ore pomeridiane: tel. 0761/521174

● Vendo e cerco programmi su cassetta a prezzi stracciatissimi per Commodore VIC 20.
Vorrei anche fondare un club con tutti coloro che possiedono il VIC 20 per fare scambi di idee chi fosse interessato a fare ciò può scrivere o telefonare a:
Federico Izzi - Via Teodoro Mayer, 23 - 00177 Roma - Tel. 06/2713182

● Vendo programmi per computer Commodore VIC 20 con o senza espansione. Vendo inoltre ottimi programmi per altri computer (Spectrum, TI 994A, Apple, ZX81 ecc.) Si può scegliere tra programmi di utilities e tra programmi di giochi tutti con una grafica bellissima. I prezzi sono strabilianti. Per richiedere il catalogo inviare L. 1000. Telefonare alle ore pasti e chiedere di Alessandro. Tel. 049/794538.
Alessandro Roetta - Via Petrarca 11 - Montegrotto (PD) C.A.P. 35036 oppure Ruggero Scarabello - Viale Stazione 8 - Montegrotto.

● Vendo per VIC 20 eccezionalissimi giochi!!! Fra questi Crazy Kon6; Formula 1; Helle 3D; Frogger; New York; I boss del petrolio; Space Invaders; Pinball; Space Bucanners; Othello; Dama; Briscola; Reductor; La rana; Il castello fantasma; Lamas; O la borsa o la vita; Guardian...
+ VHI con grafica ad alta risoluzione. Telefonare o scrivere a:
Tranquilli Nico - Via Ruffini, 13 - 62012 Civitanova M. (M.C.) tel. 0733/770332

● «Vendo cassetta con 60 programmi per VIC 20 senza espansione tra cui giochi e utility scelti tra una vasta gamma di circa 250 programmi. Anche in linguaggio macchina a L. 30.000 + spese post».
Luciano Baglioni - Via della Verna, 20 - Roma 00141 - Tel. 06/899286

● Vendo Zx81 + Alimentatore + Cavetti + Manuale + Cassetta Prog. + Valigetta 120.000. Joseph Arie - Via Alfieri 6, 35100, Padova - Tel. 049/692228.

● Compro memoria espansione di 3K o 8K per il Vic 20 a prezzo trattabile. Rivolgersi per informazioni a Fabio Bresciani Via Chiusi 49 - 00139 Roma Tel. 8100244 (ore serali).

● Vendo/cambio giochi per Vic 20. Gli interessati possono telefonare per accordi. Ore pasti. P.S. I programmi si vendono a L. 3500 cadauno.
Marcello Cecaro - Via Vittorio Emanuele 70 - 81030 Parete (CE) - 081/8117213

● Vendo Zx80 nuova ROM praticamente uguale ZX81 + alimentatore adatto anche per stampante + 7 cassette programmi da 1, 2, 4, 16 K + cavi completi + manuale italiano + vari listati + utile complesso con interruttore e spia di funzionamento e altoparlante. Tutto a 150.000 L. trattabili. Il mio indirizzo è: Claudio Capaccio - Via Genova 6 - 18012 Vallebona (IM) - tel. (0184) 265016

● Vendo ad un prezzo stracciatissimo: VIC 20 in perfette condizioni + registratore + 4 giochi: slot machine, shark attack, imagine e frogrun + 2 libri con giochi programmabili: sinfonia per un Vic 20 e giochi giochi giochi per il vostro VIC 20. Rispondo a tutti e assicuro la massima serietà. Per accordi, scrivere o telefonare allo: Malavasi Walter - Viale XX Settembre, 69 - 41049 Sassuolo (MO).

● Per VIC 20 vendo 2 cartucce (adventure land, snake byte) il tutto a L. 50.000 o cambio con super expander T. 0523/753283 dopo le ore 18. Chiedere di Fabio.

● Cerco 2 joystick opzionali, telefonare dalle ore 13,30 in poi, tranne il martedì, e il giovedì, oppure scrivere. Offerte vantagiosissime Felice Pirozza - Via Pont 1 bis. C.A.P. 10155 Torino. Tel. 23.23.46

● Vendo per commodore VIC 20 cartuccia gioco «Raidon Fort K Nox» a L. 20.000.

● Vendo, per commodore VIC 20 giochi su cassette magnetiche, i quali sono sempre disponibili, a L. 4.000 cad. Telefonare dalle ore 12,00 alle 20.00. Tel. 0823/808447. Giovanni De Lucia, Caserta.

● Cambio / vendo programmi per VIC 20 INESPANSO in basic. Telefonare o scrivere a: Bianchi Alessandro - Via Pesciatina 11 Lunata (Lucca) - 55010. (0583/935247 - Solo il pomeriggio).

● Per VIC 20 vendo, scambio programmi su cassetta. Funzionanti in versione base e con espansione memoria fino a 16 K. Telefonare o scrivete a Gaudiho Gianni V. Graglia 18 - 10136 Torino (TO) - 011/35.28.30

● «Vendo, su cassetta, potente programma tipo "visicalc" per ZX Spectaum 16 o 48 K ram con ampie spiegazioni a L. 15.000». Mittente: Bucchioni Alberto - Via Mercadante 2 - 13100 Vercelli - Tel. 0161/56739 ore serali.

● Occasionissima! Cedo al miglior offerente cassetta oltre 30 programmi originali Spectrum. Ideale per chi inizia ora. Offerte e informazioni allo 059/305336 (h. 20:30 chiedere di Mauro).

LA POSTA DEI LETTORI

Come fare a scrivervi?

Amici della redazione, spesso mi sono trovato con una grande voglia di scrivervi, di fare quattro chiacchiere con voi, di colloquiare in qualche maniera con le pagine della rivista che più amo e che ho imparato ad apprezzare in questi mesi. Vorrei peranto che voi trovaste il sistema di mettere in condizione tutti i vostri lettori di poter parlare con voi e magari anche tra loro. Una proposta: perché non create un Program Club che offra sconti sull'acquisto dei programmi, sull'abbonamento o che anche soltanto serva come punto di riferimento per noi lettori?

Armando Rivera - (Palermo)

Amico siciliano abbiamo preso in seria considerazione la tua proposta e non è detto che tra qualche mese qualcuna delle tue idee non venga accolta dalla redazione e dall'editore. Per il momento abbiamo pensato di proporre ai lettori una comodissima schedina per la rivista Cerco, trovo ecc. Compilandola con attenzione in stampatello (meglio con una macchina per scrivere) i lettori potranno essere certi di vedere la loro inserzione pubblicata quanto prima. Se poi il vero lettore non vuole rovinare la rivista può sempre fare una fotocopia o scrivere seguendo lo schema dell'inserzione tipo. È gradito anche l'invio di stampanti...

Mi piace Zaxxon

Sono un ragazzo di tredici anni. In qualità di possessore del CBM 64, sono, oltre che programmatore alle prime armi, un appassionato videogameista.
Innanzi tutto, oltre alla mia richiesta, avrei da complimentarmi con tutto lo staff di special program, per i bellissimi videogame inseriti nella rivista (vedi elicotteri, attacco f104, la rana, cammelli, ecc...) che si sono distinti da molti altri videogame per grafica, sonoro e difficoltà di gioco.
Con questa breve lettera vorrei fare (almeno credo) una grande richiesta: sempre se possibile desidererei che in uno dei prossimi numeri di SPECIAL PROGRAM, la vostra rivista appunto dedita al Commodore 64, fosse inserito il videogame ZAXXON (O JAKSON) del quale sono uno dei più accaniti fans. Il gioco consiste nel pilotare un'astronave (che si presenta nelle tre dimensioni) attraverso una città galleggiante nello spazio anch'essa tridimensionale.
Di questa città bisogna distruggerne gli aeroporti, i serbatoi di carburante, e le astronavi nemiche.
Il gioco, in versione CBM 64, esiste sia su floppy disk, sia su nastro, solo che da qualche tempo non se ne hanno più tracce.
Forse voi di SPECIAL PROGRAM, che siete più del campo, me lo potrete procurare pubblicandolo su uno dei prossimi numeri di Special Program, in versione Commodore 64 naturalmente!

Flavio Nini - (Alessandria)

I tuoi gusti, caro Flavio, sono più che ottimi. Infatti hai scelto uno dei più bei giochi che «girino» sul tuo CBM 64. C'è solo un piccolo particolare. Zaxxon è coperto da «diritti» che ne impediscono la pubblicazione, o meglio i diritti a farne pubblico commercio costano talmente tanto che una rivista che lo contenesse dovrebbe costare dieci volte tanto di quanto non sia il prezzo attuale di Program. Non disperare comunque e vedrai che prima o poi Program riuscirà ad offrirti un programma che gli assomiglia.

Vorrei quadri più difficili

Ormai da qualche mese posseggo un Vic 20. Da quando l'ho acquistato, ho speso parecchio nella ricerca di una rivista che proponesse dei videogames interessanti e con una bella grafica. Purtroppo, devon confessarVi, senza risultato.
Finalmente, con l'acquisto della Vostra, ho potuto ricredermi, e da quando è uscito il primo numero, non ne ho perso uno.
Vi scrivo perché vorrei che i Vostri programmi fossero più vari di quadri in modo da rendere i programmi stessi più interessanti e vari. Non che così com'è la rivista sia brutta, tutt'altro, e l'ho detto. Tuttavia, penso che Konghy, Pac-man, Contaminazione, sarebbero stati veramente superlativi con l'aggiunta di «quadri» più difficili. Mi rendo conto delle difficoltà che possono insorgere a causa della scarsa memoria disponibile, ma penso che Voi possiate egregiamente aggirare l'ostacolo.
Con la speranza che continuate a «sfornare» bei programmi, magari con l'attuazione della mia proposta, Vi saluto facendovi i miei migliori auguri.
Alessandro Moreno - (Napoli)

Sarebbe molto bello poterti dare con una memoria di pochissimi K dei programmi da bar. Sarebbe bello ma è impossibile. Devi pertanto accontentarti di quello che Program e Special Program ti offrono. Sappi però che si tratta dei migliori tipi di programmi esistenti e possibili per questo tipo di microcomputer. Del resto tu stesso hai citato tre nomi di programmi che sono all'avanguardia tecnologica per scelte grafiche e di gioco. Una volta tanto quindi non si tratta di accontentarsi ma di scegliere il meglio.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI!

PROGRAM è una rivista che ama il "dialogo". Lo sapete. Per questo motivo vi vogliamo presentare anche giochi fatti da voi per Program. Mandateci quindi i vostri programmi su cassetta. Se poi vorrete aggiungere il listato meglio.

IN REGALO

A tutti coloro che ci avranno mandato un programma (cassetta più listato) Program risponderà sulle colonne della rivista. Al più bel gioco pubblicato 150.000 lire, al secondo 100.000, al terzo 70.000. Cassette e listati non pubblicati non saranno restituiti.

TRA UN MESE IN EDICOLA IL N. 6 DI

PROGRAM

CON ALTRI 10 NUOVISSIMI VIDEOGIOCHI CHE GIRANO SUL "VIC 20" E SULLO "SPECTRUM"

ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE!!